**Приложение 1**

**Лист опроса обучающихся**

**Цель:** выяснить уровень осведомленности учащихся о Красной книге.

1. Знаете ли вы что такое Красная книга?

2. Каких животных, занесённых в Красную книгу, вы знаете?

3. Какие растения, занесённые в Красную книгу, вы знаете?

4. Что необходимо предпринять, чтобы сохранить исчезающие виды растений и животных?

**Картотека подвижных игр.**

**Игра «Белые медведи»**

***Ход игры:*** Часть играющих (их должно быть четное количество) – медведи. Они собираются в условном месте – на льдине. Остальные дети на корабле. Затем дети сходят с корабля и направляются к льдине, говоря : «Где здесь белые медведи?» Медведи выбегают и, держась попарно за руки, начинают их ловить. Каждая пара может поймать только одного человека. Пленного уводят на льдину. Двое пойманных образуют пару, так медведей становится больше. Игра заканчивается, когда все будут пойманы.

**Игра «Хитрая лиса»**

***Ход игры:*** играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. В стороне, вне круга, обозначается дом лисы. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а воспитатель обходит за спинами детей круг и незаметно дотрагивается до одного из играющих. Тот, до кого дотронется воспитатель, становится хитрой лисой. Воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть друг на друга, пытаясь выяснить, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие  хором три раза(с небольшими промежутками) спрашивают  (сначала тихо, а потом всё громче):  «Хитрая лиса, где ты?»  При этом все внимательно смотрят друг на друга. Как только вопрос: «Хитрая лиса, где ты?» - будет произнесён в третий раз, играющий, выбранный хитрой лисой, быстро выбегает в середину круга, поднимает руку вверх и говорит: «Я здесь!» Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит (дотрагивается рукой). Пойманного лиса отводит к себе в дом. После того как лиса поймает 2-3 детей, воспитатель произносит громко: «В круг!» Играющие образуют круг, игра возобновляется. Игра повторяется 4-5 раз.

**Игра « Медведи и пчёлы»**

***Ход игры:*** улей (гимнастическая стенка или вышка) находится на одной стороне площадки. На противоположной стороне луг. В стороне  берлога медведей. Одновременно в игре  участвуют 12-15 человек. Играющие делятся на две неравные группы. Большинство из них пчёлы, которые живут в улье. Медведи в берлоге. По условному сигналу пчёлы вылетают из улья ( слезают с гимнастической стенки), летят на луг за мёдом и жужжат. Как только пчёлы улетят, медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку) и лакомятся мёдом. Как только воспитатель подаст сигнал «Медведи» ,пчёлы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчёлы жалят (дотрагиваются рукой). Потом игра возобновляется. Ужаленные медведи не участвуют в очередной игре.

**Игра «Рыбы, птицы, звери»**

***Ход игры:*** Участники становятся в круг, в центр которого встаёт водящий. Водящий закрывает глаза и начинает вращаться вокруг своей оси, вытянув вперёд правую руку и повторяя слова: «Рыбы, птицы, звери». Затем он останавливается и говорит любое из этих трёх слов, показывая рукой на кого-то из участников. Тот, на кого показали, должен быстро сказать название птицы, рыбы или зверя, в зависимости от того, что было названо водящим. Водящий считает до трёх, и если за это время стоящий в кругу не успел ничего сказать или сказал не то, что нужно, выходит из игры. Названия рыб, птиц, зверей не должны повторяться. Выигрывают самые внимательные и знающие наибольшее количество названий животных.

## ****Игра** «** Лес, болото, озеро»

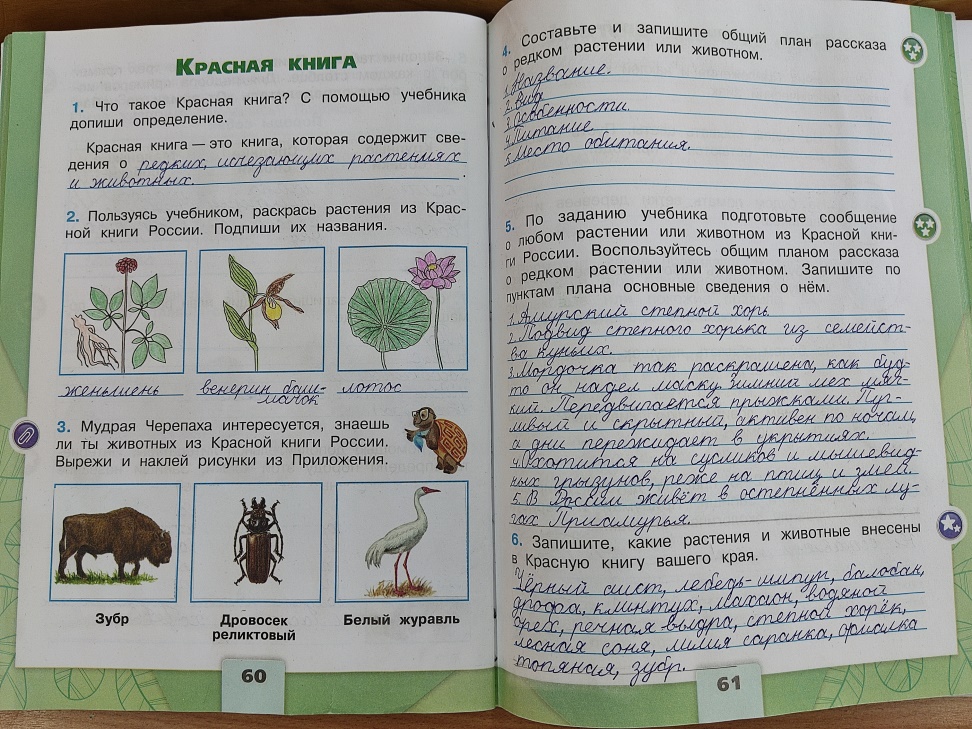
***Ход игры:*** Чертят круг такого размера, чтобы в него поместились все играющие, и еще 3 круга на равном расстоянии от первого. В 1‑ый становятся играющие, а остальные получают названия: «лес», «болото», «озеро». Ведущий называет зверя, птицу или рыбу (можно договориться и называть растения). Быстро считает до установленного числа. Все бегут и каждый становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного или птицы, потом возвращаются и все сначала. Слово «лягушка» позволяет встать в любой круг. Побеждают те, кто ни разу не ошибся.

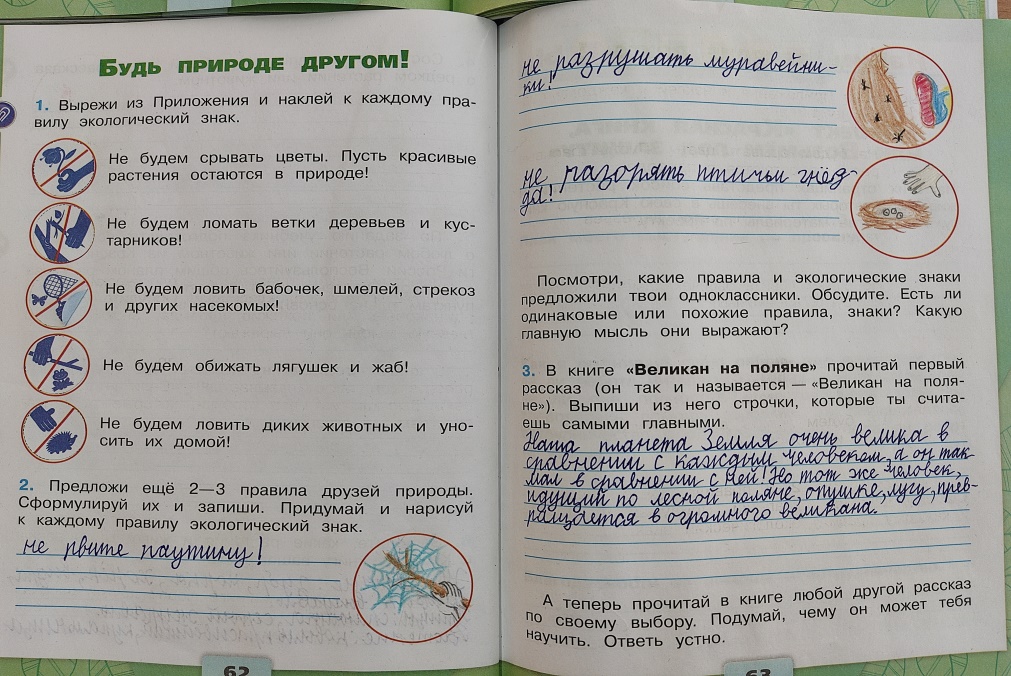
Менять круг нельзя. Если прибежавший с опозданием хотя бы одной ногой не ступит в тот круг, он получает штрафное очко. Также и тот, кто не успел добежать до круга.

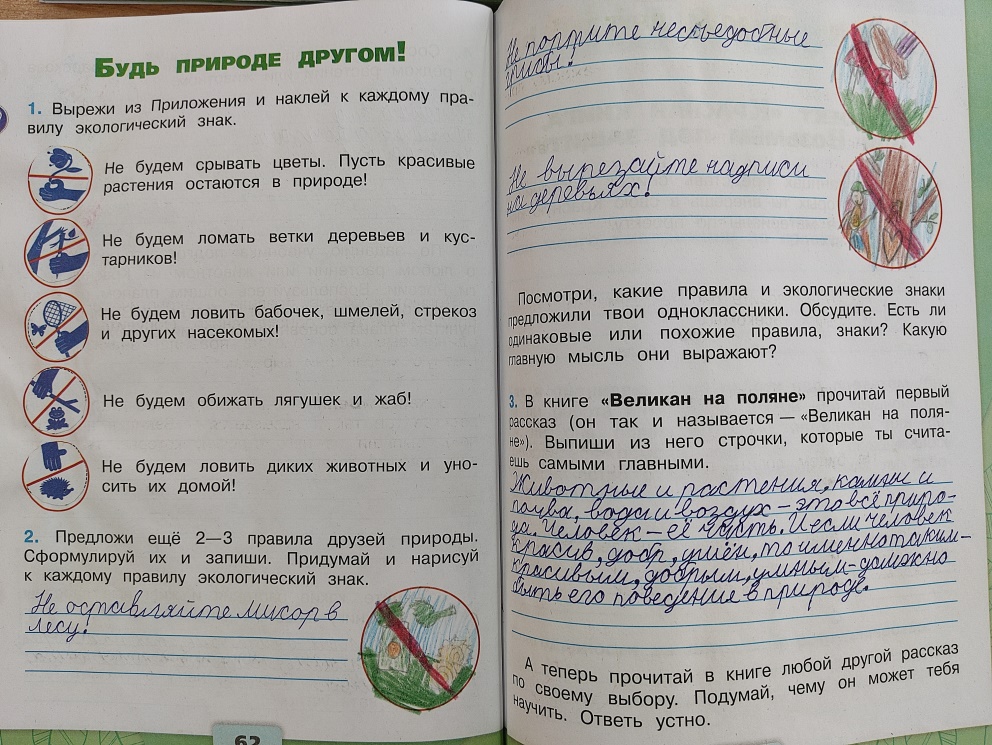
**Фотоматериалы**

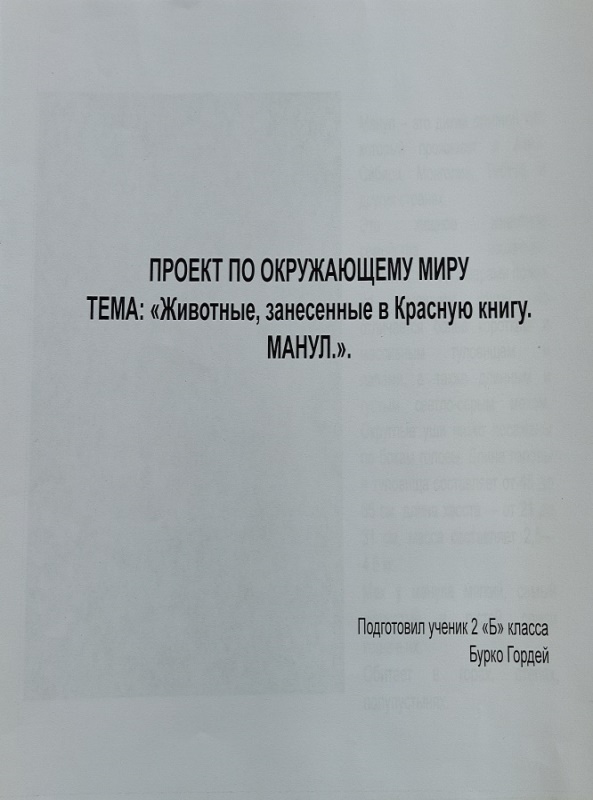
****

** **

****

****

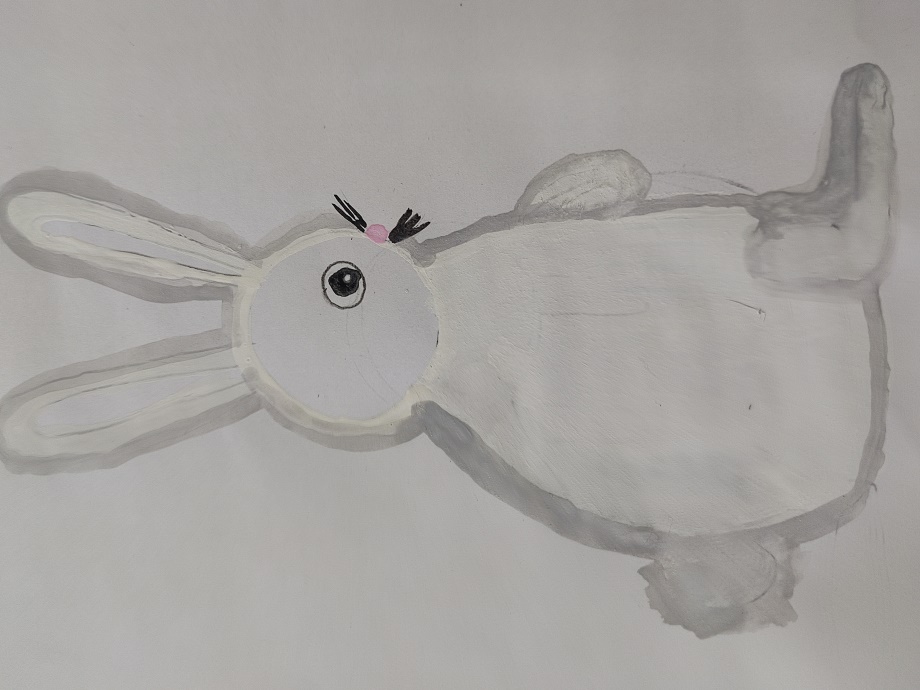


****

****

****

**** ****



****